

br. 55

oktobar 2012.

play!
zine

KLAN BUR

COVER STORY

Borderlands 2

Black Mesa

HAWKEN BETA

FIFA VS PES 2013

Assassin's Creed film ide polako | GTA V potvrđen za proleće | Novi Skyrim DLC? | Naredni Mass Effect bez Šeparda



BROJ 55 – OKTOBAR 2012.

Izlaži jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, DMITAR Đ.
Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Diklić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU... | PLAY! 55

UVODNIK.....3

FLASH.....5

CROSSOVER.....11

• Resident Evil: Retribution.....12

13TH PAGE.....13

PREVIEWS.....14

• Hawken Beta.....14

REVIEWS.....17

• Black Mesa.....18

• HOME.....22

• Borderlands 2.....24

• The Expendables 2.....28

• Torchlight II.....31

• FTL.....33

• PES 2013 vs FIFA 13.....35

• Super Penguins.....38

Izmene, opet

Opet smo malo eksperimentisali sa formatom, pa smo sada na 16:9 i videćemo kako će to da radi u buduće.

Pored toga, rešili smo da malo unesemo twist u sve ovo, pa da vidimo ima li to realne logike kao što ima teoretske. Umesto da izdajemo PLAY! u mesecu tom i tom, sa nazivom meseca tog i tog, sa naslovima i vestima iz prošlog meseca, sada ćemo da probamo malo obrnuto. Pa kao što vidite, oktobarski broj je izašao prvog novembra i bavi se konkretno oktobrom uglavnom. Logično, zar ne :D

Na našu, a i vašu nesreću, malo smo tanji ovog meseca ali dešava se. I dalje idemo napred, izlazimo, tako da je to dobro.

U ovom broju par interesantnih stvari kao što su Borderlands 2 i Black Mesa koja se pojavila posle osam godina i nekako uspela da za dlaku izbegne grafičku omatorelost. HAWKEN nam se sviđa, iako je još uvek u alfa tj. beta fazi sada. Polazemo velike nade u tu igru kada se pojavi. O Torchlight-u novom ne moram ni da vam pričam. Svi su ekstatični povodom ove igre, em košta tri puta manje od Diabla III em je navodno bolja (bar tako kažu). Ima tu još po koja kvalitetna indi igra i po koja nekvalitetna „velika“ igra.

Tu su i neke zanimljive vesti, svašta se dešava u industriji igara, i dalje ne znam da li je dobro ili loše iako ima ona izreka da su sve promene dobre. Kontam da uvek i jesu, ali ne za svakoga. Pored toga, čak smo bacili pogled na novi Resident Evil film, očajan je van svake logike ali bolje pročitajte tekst radi pojašnjenja zašto je to tako.

U narednom broju nas čeka isto svašta, mada ima vremena do tada, pa trenutno se koncentrišite na ovaj broj :D

**TAKE THE FREEDOM IN YOUR HANDS,
JOIN THE RUR COMMUNITY!**



WWW.KLANRUR.RS

GTA V najava

Rokstarovci su zvanično potvrdili da će novi GTA, tj. GTA V izaći na proleće naredne godine. I to će igra izaći za Xbox 360 i PlayStation 3, dok se PC nije nigde pominjao. To ne znači da se igra neće pojaviti na PC-ju, mada posle Red Dead Redemptiona ništa nije isključeno ali se mi nadamo da će igra izaći sa zakašnjenjem, koliko god ono bilo. Kao što je GTA IV za PC kasnio skoro devet meseci za konzolama, kontamo da će i ovde biti nešto slično u pitanju. Inače, od 5-og novembra počinje i preprodaja GTA V.



TTT2

Potvrđeno je da će downloadibilna Wii U verzija Tekken Tag Tournamenta 2 težiti 16.7 GB, što znači da će igra zauzeti pola memorijskog prostora na Wii U konzoli. Opet, Wii U podržava eksterne USB diskove, pa to donekle vadi stvar ali je malo suludo što pored konzole morate da kupujete dodatni HDD u 2012-oj godini. I kao da to nije dovoljno, neko je iskopao da na jednom stejdžu igre – Saudi Arabia Stage, na podu stoji ime alaha na arapskom. Možete misliti koliko je to dževu diglo, srećom ovaj put nisu paljene ambasade već su developeri se odmah bacili na posao da isprave stvar. Jer je navodno na srednjem istoku uvreda kada nekome pokažete dno vaše cipele, a kamoli da gazite po svecu presvetome.



Remember Me konkurs

Neverovatno, ali postoji mala šansa da će predstojeća sajber avantura Remember Me da poveća prosek kvaliteta skorašnjih igara koje su izgmizale iz Capcoma. Naime, ima dve fore. Prva je da Capcom ohrabruje igrače da im pošalju svoje slike iz života i objasne zašto im znače, a koje imaju šansu da završe kao jedna od gomile slika prilikom Memory Overloada u igri. Pa ono, ako imate nešto zanimljivo da ponudite uz lepu priču, što da ne. Druga stvar je da možete učestvovati u kreiranju lažnih reklama u svetu igre i 2084 godini. Za detalje potražite na fejsbuku oficijelnu stranu igre.



Vice City po drugi put

Možda niste čuli, možda niste sigurni da vam treba, ali na vaše mobilne iOS i Android uređaje ove jeseni dolazi GTA: Vice City povodom desetogodišnjice od izlaska igre.... jebote, deset godina. Nije poznata cena igre, mada je GTA 3 bio 5€ kada se pojavio, tako da očekujte i ovde nešto slično. Inače, povodom cele ove priče, GTA3 je 0.99€ na rasprodaji za obe mobilne platforme.



Novi The Ship

Pominjali smo već da postoji mogućnost nove The Ship igre i to pod nazivom Full Steam Ahead. E pa igre će izgleda biti tj. prvo će stići do Kickstartera pa ako dobiju dovoljno keša, biće i The Ship 2 igre. Inače, akcija i dalje nije pokrenuta, mada bi već trebalo da bude u trenutku kad je ovaj tekst izašao, a The Ship 2 neće raditi isti tim iz Outerlighta, već Blazing Griffin koji su pre koju godinu otkupili prava na ovu franšizu.



Hotline Miami

Evo jednog interesantnog presedana. Obično kreatori igara kada se pomene piraterija ili samo slegnu ramenima i kažu nešto tipa "Eh, šta da se radi." ili se pobune malo i napljuju kako su oni radili, a neko tamo igra njihovu igru koju nije platio. Skorije se pojavio Hotline Miami, oldskul fazon pučaćina iz ptičije perspektive sa vajbom filma Drive i Reservoir Dogs. Naravno, igra se ubrzo pojavila i na svim eminentnim torrent sajtovima. I pored gomile spam komentara, većinom od neukih i neretko nepismenih korisnika, izdvojio se jedan interesantan post na the Pirate Bay-u:

"I'm Jonatan Soderstrom, me and my friend Dennis Wedin made this game," the post reads. "We're working on an update that hopefully will take care of any/all bugs, and we'll try to do some extra polish in the next few days. Would be great if you could update the torrent when the patch is out! It'd be great if people get to play it without any bugs popping up. Hope everyone will enjoy the game!"

Inače, naposljetku je potvrđeno da to stvarno jeste Soderstrom, a pride je dodao na svom tviteru da:

"I don't really want people to pirate Hotline Miami, but I understand if they do. I've been broke the last couple of months. It sucks."



Mass Effect film se pokrenuo iz mesta

Legendary Pictures se polako ali sigurno priprema za pretvaranje Mass Effect-a u film. Izgleda da Mark Protošević, scenarista Thor-a nije više u priči posle skoro godinu dana kojih je navodno proveo kao scenarista filma. Na red je došao Morgan Dejvis Fel, koji iza sebe ima ... pa... nema. Navodno ima gomilu neobjavljenih i neekranizovanih scenarija, a najviše uspeha ili bar ekspozicije je imao kao asistent režije za TV seriju Rescue Me i ovaj.. uh.. I Now Pronounce You Chuck and Larry sa notornim sinemaprevarantom – Adamom Sandlerom (da, najgori je). I što je možda najbitnije, ako je istina, da je Morgan Dejvis veliki fan Mass Effect igara i da već ima gomilu ideja i oko akcije i oko špijunskih, diplomatskih delova priče. Film će producirati Avi i Ari Arad, a sada bivši ko-osnivači BioWare-a, Zešuk i Muzyka će biti izvršni producenti, kao i Kejsi Hadson iz BioWare-a takođe.



SimCity odložen

U mesto u februaru naredne godine, datum izlaska je pomeren za mesec dana kasnije, tj. mart 2013. A da, i to 8-i mart! I u Maxisu se kunu u otadžbinu da će igra biti mnogo kompleksnija i puna opcija i da neće biti čepljenje širim masama.

SIMCITY™

Dishonored DLC

Dunwall City Trials je ime predstojećeg DLC-a za kritički nahvaljen Dishonored koji će se pojaviti ove godine u decembru. Po veseloj ceni od 5€ ili 400MS poena. Sadržaj DLC-a je uglavnom ajtemske i modovske prirode, a prvi DLC koji će imati veze sa pričom će se pojaviti negde početkom naredne godine ali o tome nema nikakvih detalja trenutno.



BF3 color grading problemi

Prvo je bilo:

Moderi - Hej, bilo bi kul da napravimo mod za BF3 kojim bi modifikovali boje i color grading pogotovo.

Pa je DICE pripretilo banovima.

Pa je onda bilo:

DICE - Hej, hajde ipak da dodamo u naredni apdejt opciju za gašenje color gradinga.

I sada je:

DICE - Ipak nećemo, ponosimo se vizuelnim izgledom igre i ne damo da nam nekolicina igrača ruži proizvod.

Ovo poslednje je sažeta izjava Mikaela Kalmsa iz DICE-a koja izgleda da znači da ipak neće biti najavljene opcije za sređivanje boja u narednom peču za Battlefield 3. Pa tako da savetujemo opreznost ako koristite pomenuti mod jer možete veoma lako popiti ban.



SONY vs. the World

Sigurno se sećate prošlogodišnjeg hakovanja Sonijeve PSN mreže. I naravno, povodom toga, neki nezadovoljni korisnici su podigli tužbu protiv Sonija, a najzad je i to stiglo na red u Američkim sudovima. Sudija Entoni Batalja je pošto je pregledao sve i saslušao obe strane, rešio da odbaci slučaj jer korisnici nisu platili za besplatno korišćenje PSN usluga. Pored toga bilo je i u pitanju ko je tačno kriv što su dotični podaci pri napadu na PSN ukradeni. Naravno, nekom osnovnom logikom nije Sony kriv što se neko bavi kriminalnim aktivnostima, a tužitelj nije uspeo da dokaže da je Sony reklamirao 100% sigurnu bezbednost mreže, što čak i piše u EULA-i da "Sony sam naznačuje da se oni trude ali da sigurnost nikada ne može biti 100%".



Assassin's Creed film

Ubisoft je srećno napravio dil sa FOX-om i New Regency-jem, a to znači da misle serial biznes u vezi Assassin's Creed filma. I to da, sa Majkl Fasbenderom kako je prethodno najavljeno. I to su toliko srećni da pre produkcija počinje sada odmah i da će do sledećeg leta imati gotov scenario, kasting i režisera. Što znači da bi po nekoj gruboj proceni, ako krene film da se snima na leto 2013., gotov film bi mogao da se pojavi negde na leto 2014-e. Ovo je samo naša procena naravno. Inače će Ubisoft zadržati kontrolu nad bitnim aspektima filma i priče generalno ali nije obelodanjeno ko šta i koliko finansira. Što je malo čudno jer je u prvoj rundi traženja studija u Holivudu, SONY pristao na sve kreativne uslove koje je Ubisoft predložio, te mora da su se onda nesporazumeli oko novca, pa je uleteo New Regency.



EverQuest NEXT

Pa, ako ste se radovali novom EverQuestu evo nekih, pa čudnih vesti. Naime, dizajn igre je škartiran, a Sony je u fazonu da menja sve i pravi nešto novo. Kako predsednik Sony Online Entertainemnt-a, Džon Smedli kaže da do sada kada je pogledao igru, je video Rift i Secret World, a i SW: The Old Republic. I dodao je da su sve te igre kvalitetne ali da se njima prosto ne isplati da prave isto što i drugi i da će se koncentrisati na menjanje celog koncepta MMO igara. Nedovoljno imamo prilike da čujemo ovako direktne izjave iz velikih gejming kompanija.



Outlast

Upitanju je predstojeći survival horror naslov iz Red Barrels studija. E sad se vi pitate ko su oni i zašto je to bitno? Pa Red Barrels čine veterani iz Ubisoft-a i Naughty Dog-a, a ako znate vaše gejming kompanije, znate da obe štancuju samo hitove. Naravno, bilo bi suludo da očekujemo od Red Barrels-a Ubisoft igru vrednu 200 miliona dolara ali nikad se ne zna. Ovo im je ipak prva igra pod ovim imenom. Inače, radnja prati Majlsa Apšura, novinara koji se zainteresovao za ludaru koja je odavno zatvorena, skrivenu u planinama Kolorada, a koju je od skora ponovo otvorila Murkof korporacija koja se bavi dobrotvornim radom. Majls je naravno uradio jedinu logičnu stvar i provalio u ludnicu. Igra izlazi negde naredne godine, putem digitalne distribucije za PC.



Kojima i Silent Hill

Budimo realni, Silent Hill još od treće igre polako ali sigurno propada u zemlju da bi se u ovom trenutku igra našla na par koraka od sopstvenog Silent Hill pakla. Trilion različitih studija, ljudi i ideja nije nikako pomoglo ovoj igri da nađe nekoga ko će joj posvetiti pažnju duže od jedne igre. Mada, nada i dalje postoji. Hideo Kojima, kreator Metal Gear serijala je putem tvita izjavio veoma čudnu želju da vidi Silent Hill igru u FOX endžinu, koji je inače novo čedo Kojima produkcije i pokreće novu Metal Gear Solid: Ground Zeroes igru. Navodno je Kojima gledao prvi Silent Hill film u pripremi da gleda novi SH film koji se pojavljuje uskoro i oduševio se čovek. Interesantna ideja veoma. Možda Konami i zagriže, nikad se ne zna.



Nema više Šeparda

U razgovoru za VG247, Fabris Kondominas, producent iz BioWare-a je otkrio da će naredna Mass Effect igra biti Shepard-free. Tim je takođe potvrdio izjavu još od pre nekoliko godina da će Mass Effect 3 biti poslednja igra za Šeparda. Kako dalje navode, ne žele da naprave recimo novi Mass Effect 4 u kome nema Šeparda ali ste kao opet neki vojnik u univerzumu. Navodno će sledeća igra biti veoma, veoma drugačija odnosu na ovo što smo do sada igrali.



Deadly Premonition strikes again

Deadly Premonition je izašao pre dve godine za Xbox 360, a mi i dalje ne znamo da li je to najbolja igra ikada ili najgora igra ikada, možda oba... ali jedno je sigurno – ostavlja utisak. E pa vlasnici PS3 konzola koji bi se drogirali ali se plaše droge, treba da se raduju. Deadly Premonition dolazi na PS3 i to kao Editor's Cut. Datum izlaska nije još preciziran ali se najavljuje za prvi kvartal naredne godine. Uz to, igra će imati poboljšane kontrole, nov scenario i navodno će čak imati i dodatne DLC-ove u budućnosti.



Ubisoft vs. BEP

Ha, Ubisoft tuži BEP Music LLC zbog neispunjavanja obaveza navedenih u ugovoru oko pravljenja igre za iOS. Pitate se vi – a šta je BEP Music LLC? Pa, BEP znači Black Eyed Peas, da, THE Black Eyed Peas, a tužba je oko najnesrećnije igre ikada napravljene .. ono... ikada – Black Eyed Peas Experience za Wii. E pa Ubisoft je napravio i verziju za iOS i preko godinu dana pokušava da navata BEP Music LLC da odobri igru. Ubisoft je razvio igru svojim novcem (tačnije 181.000€), a navodno tu su troškovi dodatni, prošli, sadašnji, a i budući, koji su primorali Ubisoft da tuži Black Eyed Peas za sumu od milion dolara zbog nepridržavanja ugovora zbog kojeg Ubisoft gubi novac.



Dragonborn DLC

Oštre oči i još oštrij umovi dežurnih kopača po fajlovima su našli naznake u peču 1.8 za Skyrim da bi sledeći DLC za Skyrim mogao da se zove Dragonborn i da će igrači posetiti Solstheim, mesto dešavanja Bloodmoon ekspanzije za Morrowind. Takođe se pominje dual wield i jahanje zmajeva pritom. Naravno, ništa to nije zvanično potvrđeno od Bethesda, mada su šanse velike da je sve to istina jer su na sličan način procureli i detalji za Dawnguard DLC dosta pre njegove zvanične najave.



BioShock.... infinite?

Irrational čuti već neko vreme oko razvoja predstojećeg, odloženog Bioshock: Infinitea, a celoj priči ne pomaže to što zadnjih meseci je dosta ključnih ljudi napustilo studio i projekat i nekako završilo u Majkrosoftu. Ovaj put je red došao na Dona Norburija i Klinta Bandrika koji su bili zaduženi za AI i borbe u igri. I naravno, i oni su završili u Majkrosoftu. Iskreno se nadamo da to neće uticati na kvalitet igre niti njen izlazak početkom naredne godine.



Zynga vs. Zynga

O pšte je poznato da Zynga, "glupe igrice po fejsbuku" mogul, sve te igre pravi po "uzoru" na postojeće, manje popularne naslove i kloniraju (da ne kažemo – krađu) popriličan broj ideja. Da ne pominjemo što ih EA trenutno tuži (bio je red da neko stane u odbranu) zbog očigledne krađe i kopiranja Sim Social naslova u vidu Zynginog The Ville-a. E pa ta ista Zynga upravo podnosi tužbu protiv jednog od svojih bivših zaposlenih zbog navodne krađe poverljivih podataka koji mogu dovesti do kloniranja Zynga igara. Iako nije ništa dokazano, mi kao publika možemo da se naslađujemo ovom kosmičkom pravdom koju Zynga trenutno trpi.

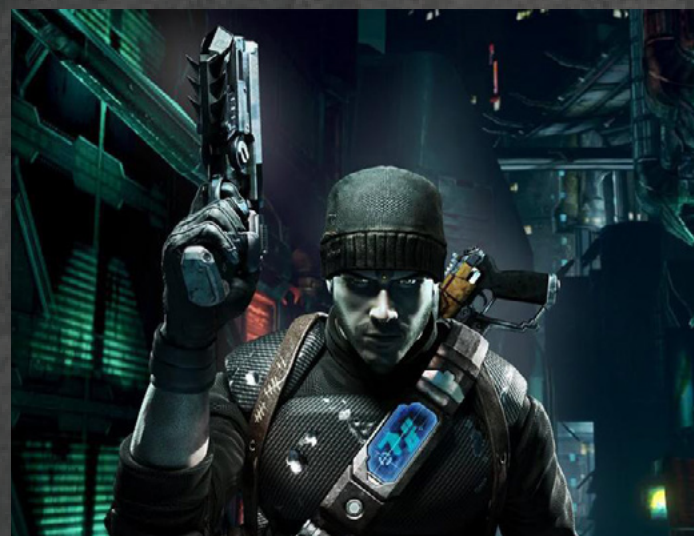


PREY 2 nije mrtav?

Neko vreme se nije pričalo ništa o novom Prey-u sem zvanične potvrde da je igra otišla u limbo i da je odložena na neodređeno. Onda je Nejtan Čiver, dizajner igre protivitovao:

"Prey 1 = Indians in Space. Prey 2 = Cowboys in Space. (#Prey2). btw, P2 hasn't been officially canceled, only in limbo"

Inače, zvanična priča je da Bethesda navodno nije bila uopšte zadovoljna igrom iako su novinari bili prilično zadovoljni onim što je prikazano na proteklm sajmovima. Pa su rešili da pauziraju ceo projekat.



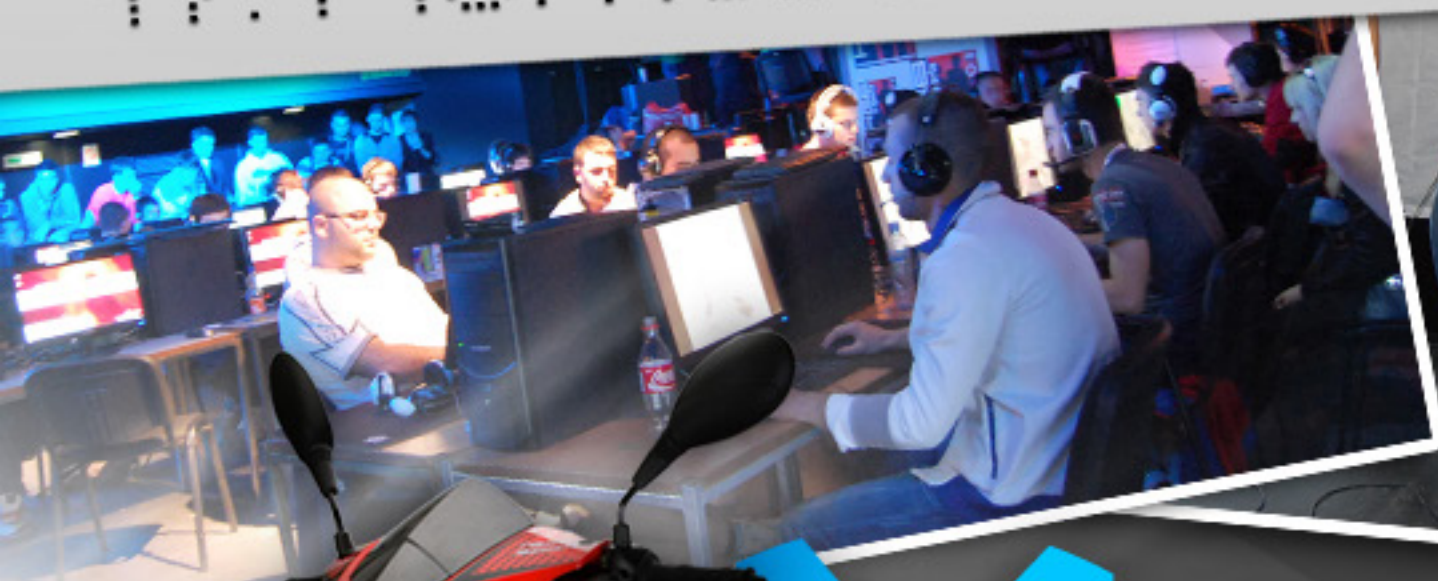
CoD i pare i brojke

Toni Bartel, predsednik GameStop-a je izjavio kako će predstojeći Call of Duty: Black Ops 2 (koji inače izlazi 13-og novembra) biti najveći događaj koji su imali ikada i da je Blops 2 igra koja je skršila sve preoder rekorde GameStop-a. Prošlogodišnji Modern Warfare 3 je zaradio 400 milion dolara i prodao se u 6.5 miliona kopija u prva 24h, a Bartel očekuje da Black Ops 2 probije taj rekord. I posle kažu "udarila kriza".



Klan RUR @ Gaming Festival

17. i 18. novembar 2012. dom omladine - beograd



**Postanite
rok zvezda!**

**Dokaži da si najbolji na Rock Band i
Guitar Hero RUR bini i osvoji nagrade!**

**Keeway i Klan RUR poklanjaju najspretnijem
posetiocu - Keeway Matrix skuter!!!**



**RUR majice na
rasprodaji!**

Čipovanje i flashovanje na licu mesta!
Donesi svoju konzolu i gledaj kako se na licu mesta flešuje!



klanrur.rs

Autor: Petar Starović

RESIDENT EVIL: RETRIBUTION

... ako želite da se smejete

Peti deo Resident Evil filmskog serijala, baziranog na popularnoj Capcom franšizi je pred nama. Predstavlja svojevrsni "rezime" svih prethodnih delova i potencijalno finalni u seriji, izuzev ako ne generiše dovoljan broj zelembača na bankovnom računu distributera (a generiše četverostruko od uloženog, nažalost – prim. ur.), nakon čega će Pol W.S. Anderson napraviti i šesti deo, ali ne verujemo da je to realna prognoza.

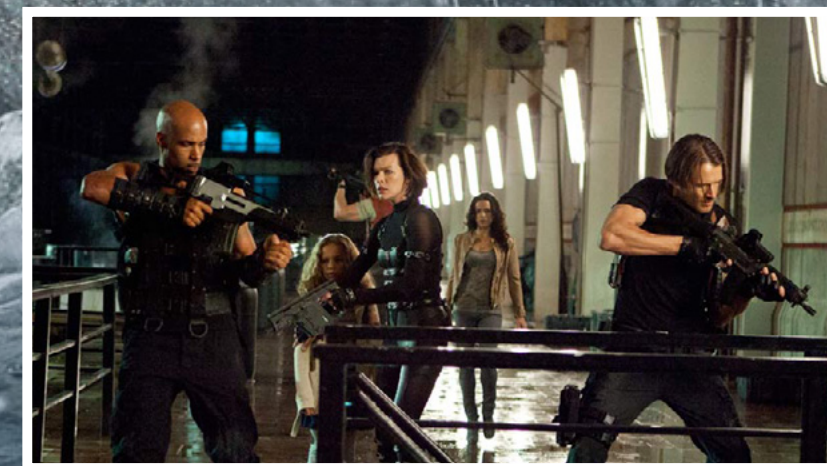
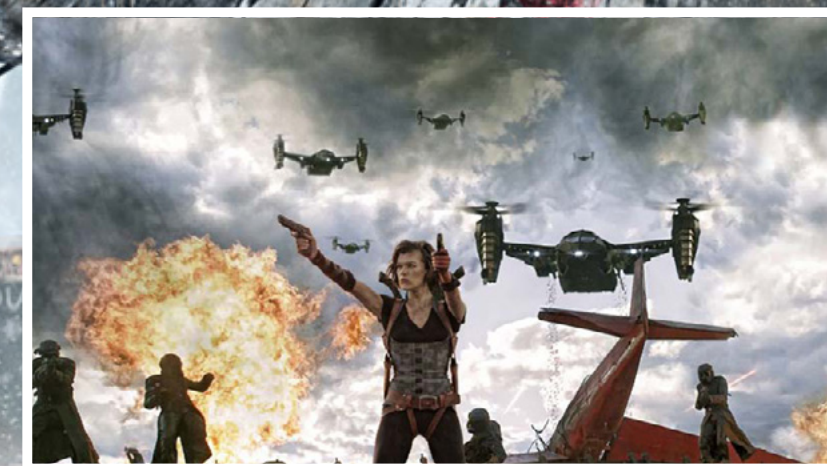
Sienna, inače i potpuno deblo kada dođe do scena tuče, uspela je da od Džil napravi glavnu negativnu zvezdu prvog dela filma.

Priča se nastavlja na kraj prethodnog dela filma i borbu na Arkadiji između Elis odnosno nama drage Mile i Džil Velejntajn koja je kontrolisana od strane Umbrella korporacije, a koju tumači osoba sa verovatno najmanje umeća glume ikada na planeti – Sienna Guillory. Sienna, inače i potpuno deblo kada dođe do scena tuče, uspela je da od Džil napravi glavnu negativnu zvezdu prvog dela filma, ali posle će tu laskavu titulu zajednički podeliti sa svim drugim glumcima,

scenaristima, režiserima i drugim članovima ekipe. Sve u svemu, Elis se budi u Umbrella postrojenju nakon što je uhvaćena upravo na Arkadiji i počinje njeno ispitivanje od strane Džil. Nestankom struje Elis beži, susreće Ejdu Vong a potom i Alberta Vesкера koji, pošto više ne radi za Umbrella korporaciju, želi da joj pomogne da pobegne. Ujedno saznajemo da Umbrellom sada upravlja Red Queen, kompjuter kojeg smo upoznali još u prvom filmu.

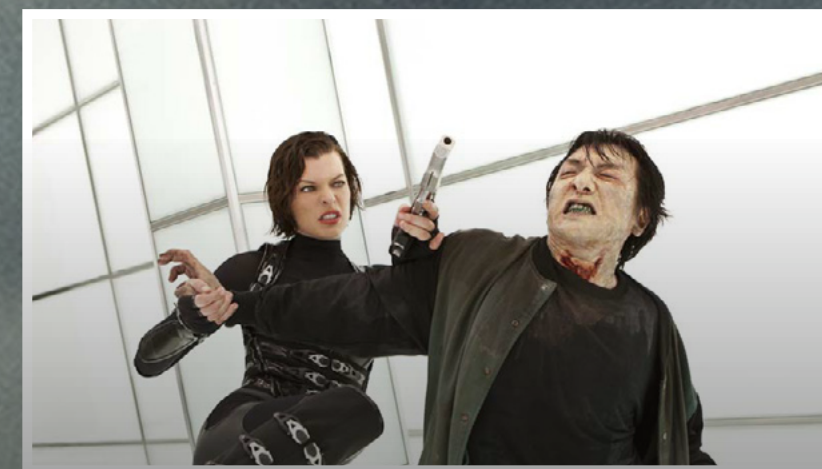
Gluma je neubedljiva, scenario krajnje predvidiv, dijalozi smešni a ni radnja filma nije baš najjasnija.

Bitno za razvoj priče je i to što na ovom postrojenju Umbrelle postoje "arene za test scenarija" zombi pošasti i to Moskva, Njujork, Berlin, Tokio i zapravo sva ona scenarija koje smo viđali u prethodnim filmovima. Arene su napravljene kako bi Umbrella uspešno prodala svoje proizvode kako "Zapadu", tako i "Istoku". Saznajemo ujedno i da su glavni likovi prethodnih filmova zapravo klonovi, pa ćemo se tako opet susresti sa celokupnom ekipom proteklih delova ovog serijala, uključujući tu i simpatičnu Mišel Rodrigez sa u ovom filmu, duplom ulogom.



Jedna svetla tačka predstavljaju dve scene borbe, jedna pri početku filma i jedna na kraju i to je ujedno sve što možemo preporučiti za gledanje. Ostalo, teško. Gluma je neubedljiva, scenario krajnje predvidiv, dijalozi smešni a ni radnja filma nije baš najjasnija. Šta više, ono za šta mislite da je samo jedan segment filma predstavlja zapravo njegovu jedinu fabulu i nakon što dođe do razrešenja iste, dolazi i do završetka filma, koji doduše ostavlja cliff hanger, ali kao što rekosmo, veliko je pitanje da li će biti snimljen i šesti deo. Specijalni efekti su nešto što može pobrati izvesne pozitivne kritike, ali u današnje vreme ni to nije preterano iznenađenje.

Oni koji očekuju zabavni film, neće ga pronaći u Resident Evilu. Problem će biti i za one koji su fanovi Resident Evila pa žele da kroz Retribution saznaju nešto novo, ni to se neće dogoditi. Jednostavno, film je "retrospektiva" dešavanja iz prethodnih delova i kao takav ne nudi nikakve nove odgovore, a ne postavlja ni nova pitanja.



Medij:
Film

Web:
www.residentevil-movie.com

Režiser:
Paul W.S. Anderson

Glumci:
Milla Jovovich, Sienna Guillory, Michelle Rodriguez

Trajanje:
96 min.

Preporuka:

NE, NIKAKO

MetaScore:

39

Učite Ruski bez po mukel!

Redakcijska igra proteklih meseci je ni manje ni više – DOTA 2. Skoro da nema člana naše ekipe (u užem ili širem smislu) koji se nije okrenuo pikanju popularne nekada modifikacije za Warcraft III a sada stand-alone igre iz Valve-a. Međutim, značajnije od same igre jesu naša braća Rusi, ta divna stvorenja koja svakoj partiji daju posebnu draž. Toliko su specifični da im je Valve podario sopstveni, dodatni server, ali ni to nije pomoglo.

Prosto, od tih ljudi nikada ne znate šta da očekujete. Ne znaju engleski ili ih ne zanima ni pet procenata, čim uđu u partiju počinju da pišu na ruskom i to najčešće ćirilničnim fontom, skoro uvek biraju carry heroje i žele da igraju po sopstvenim pravilima bez razmišljanja o tome da bi možda trebalo da sarađuju sa saigračima. Ako ih je pak dvojica u timu od pet, zasigurno će se držati zajedno i ići po mapi, radeći neke samo sebi svojsvtvene stvari.

Fascinantno nije sve ovo gore napisano, već njihov odnos prema tome da li dobijaju ili gube. Ako dobijaju, naravno, sve je ok. Ali ako počnu da gube, majko moja, pa tada su svi drugi krivi, ali ne samo po

pitanju odabira heroja i nivoa skilla, već i po predmetima u inventaru, po položaju u partiji, po nadimku, po svemu ... Neretka je scena u kojoj tipični rus uleti u pet protivnika, sam sa sobom, pogine i onda kreće da pinguje svima ostalima „po glavi“ (zvučni i vizuelni signal na mapi) i tako smara uz česte ispise „suka“, „pyzdec“ i slične, i naravno na tečnom ruskom napisane stvari „Gde ste vi?“, „Obrišite dotu“, „Sve ću da vas prijavim“ i tako dalje.

Stoga, jedna pozitivna strana jeste to što možete da učite ruski jezik i malo se edukujete. Postoji i dobar način da otkrijete da je neko Rus čak i ukoliko ne piše na ruskom i ima „englesko ime“ – dovoljno je da vidite da li će se u meč priključiti poslednji kao i da li će mu pući konekcija i/ili računar u prvih 10 minuta partije. Kakav internet ti rusi imaju i koje računare koriste, meni nije poznato, ali sam siguran da ovakvo ispadanje iz igre ne bismo ni mi priredili na dialup konekciji za vreme bombardovanja.

No bitno je jedno – ne treba dozvoliti da vas ovakvi incidenti isprovociraju, već se okrenuti trolovanju, baš kao što to radi naš drugar Kobaja, pa pozdrav za njega



Autor: Aleksandar Ilić

HAWKEN

Korak napred ili skrnavljenje?

Ovo u podnaslovu nije zezanje, jer generalno merilo današnjih Mech igara je MechWarrior, a opet, MechWarrior nije izašao odavno, a ova Online varijanta koja treba da izađe, a koju smo inače probali u alfi, izgleda veoma obeshrabrujuće. Navodno je nekoliko većih apdejtova stiglo za MWO pa je igra bolja ali je nismo takli od tada. Mada u startu mislim da se HAWKEN neće meriti sa MechWarrior Online-om iz jednog razloga, a to je da su obe igre iako slične tematike, žanrovski veoma daleko jedna od druge.

HAWKEN je veoma zabavan, i u alfi već dobro izbalansiran...

HAWKEN je realno FPS, bez preterivanja, dok je MWO pucačina/simulacija (mada simulacija možda nije pravi izraz jer nemamo baš prave robote da simuliramo). Zar razliku od MWO, u HAWKEN-u možete prosto da uskočite u igru, malo izmenjate neke sitnice u vezi robota, klasa, oružje i pravac klanica posle deset

sekundi. Kontrole su veoma, veoma jednostavne i nema ih milion niti osećaj kao da igrate MS Flight simulator kao kod MWO. Što ne znači da je to loše, šta više, HAWKEN je veoma zabavan, i u alfi već dobro izbalansiran, a beta je već mnogo iskusnija.

Opet, pored jednostavnih kontrola, ima stvarno dosta podešavanja oko samog gejmplaja, grafike i zvuka. Nismo baš bili zadovoljni grafičkim podešavanjima jer nisu fino izbalansirana još, pa na high igra radi nekad bolje nego na mid ili čak low. Opet, na high je igra ponekad malo sporija, a ručno podešavanje grafike nije uvek bilo najzahvalnije. I to je možda u stvari oduzelo najviše vremena van same igre ali to kada podesite, sve ide kul. Ta grafička podešavanja su možda i najveći zbun u igri.

... pokreti se mogu lepo doštimiti u opcijama da pašu svakome, bilo da igrate u 800x400 ili 1920x1080 rezolucijama sa 2500 dpi na mišu

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Adhesive Games

Izdavač:
Meteor Entertainment

Web:
www.playhawken.com

Preporučena konfiguracija:

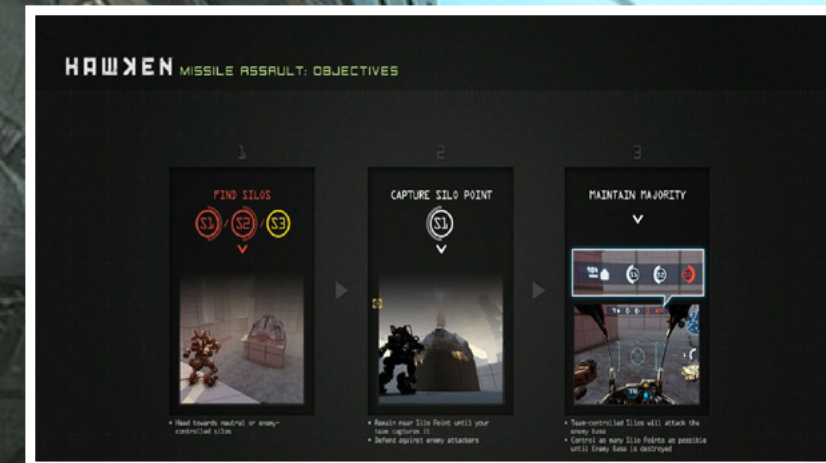
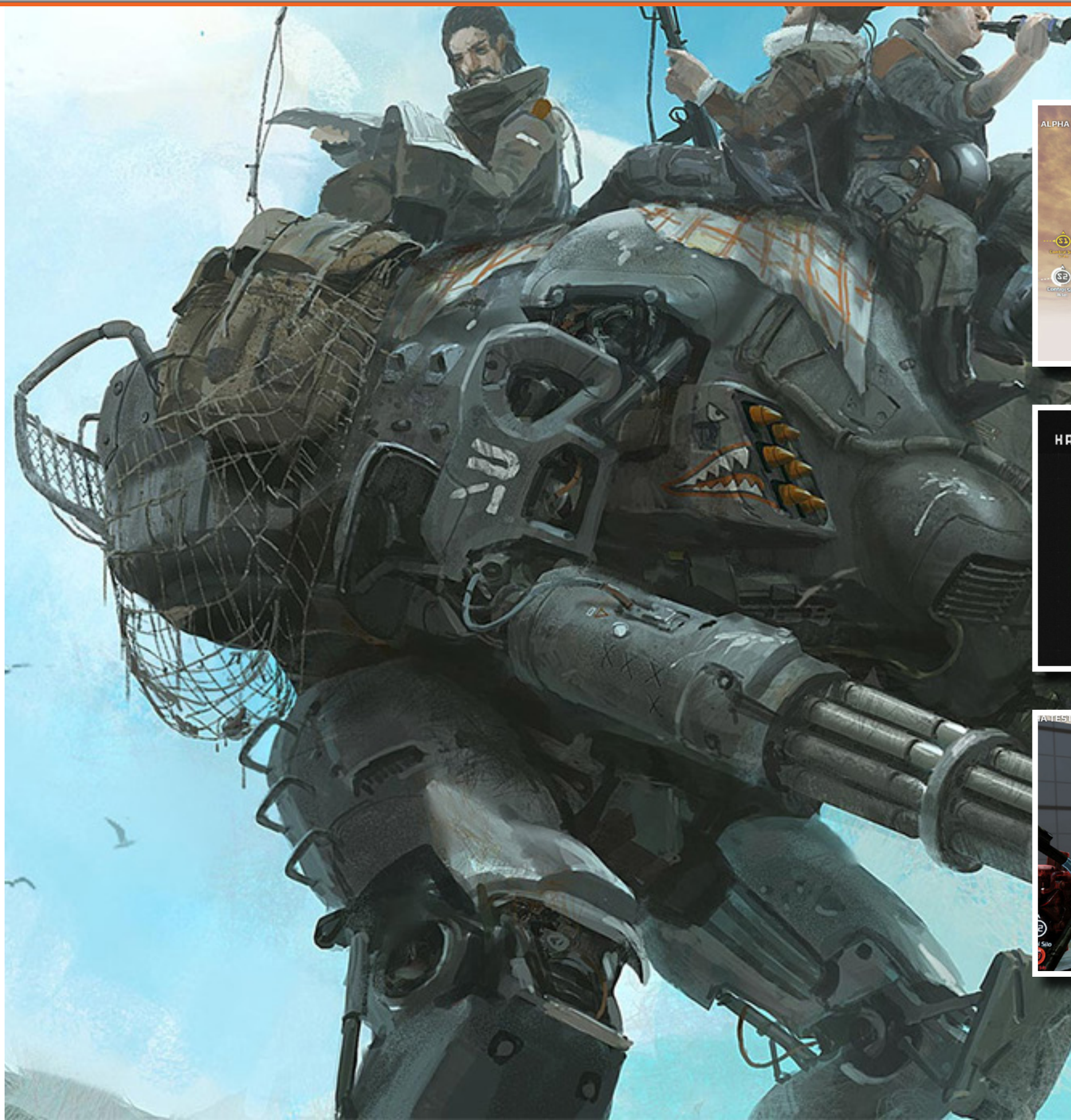
OS: Windows 7
CPU: Core2Duo
RAM: 4 GB
HDD: 4 GB
Grafika: Radeon HD 4850



Priča je smeštena u distopijsku budućnost gde životnih resursa ima u nedovoljnim količinama, a borbe za ono malo što je preostalo su redovna pojava i tu vi ulazite u priču sa vašim borbenim robotom. U početku nemate mnogo opcija oko naoružanja, a opet, ovo govorimo ipak o alfa testu igre i početku bete. Verujemo da će vremenom biti i više oružja i mogućnosti. Protivnika ima, i ne umire se svakih pet sekundi, što je dobro, mada kontamo da će se dešavati ako bude više igrača. Inače igra radi super, pokreti se mogu lepo doštimiti u opcijama da pašu svakome, bilo da igrate u 800x400 ili 1920x1080 rezolucijama sa 2500 dpi na mišu. Osećaj pucanja i prosto masnoće istog je odlična, a kada raskomadate protivnika, praćeno eksplozijom, ekstaza. Ok, preterujem, nije igra toliko dobra ali obećava i veoma golica maštu oko toga kako će izgledati finalna verzija igre. Pogotovo što je ovo jedna od prvih igara koja je pravljen u saradnji sa ljudima koji prave Oculus Rift 3D šlem. Pa je i tako u demoima i iza zatvorenih vrata igra dobila pohvale da radi odlično sa developers verzijom VR šlema. Navodno ćete moći da razgledate po kokpitu nezavisno od nišana.

Potrebna je doza navikavanja na pogled iz kokpita i neke sitnice ali uz malo vežbe i dosta korišćenja džetpekova tj. thrustera, imaćete fer šansu protiv drugih igrača i pri najvećem kurcšlusu.

Sam izgled igre je možda najveća prednost i mana. Okolina i gradovi su dosta inspirisani sajberpankičastim svetovima ali je stil kojim su crtane teksture veoma čudan ponekad jer se protivnici neretko utope u okruženje pa onda good luck sa preciznim nišanjem. Srećom, developeri izgleda dosta svojih odluka donose

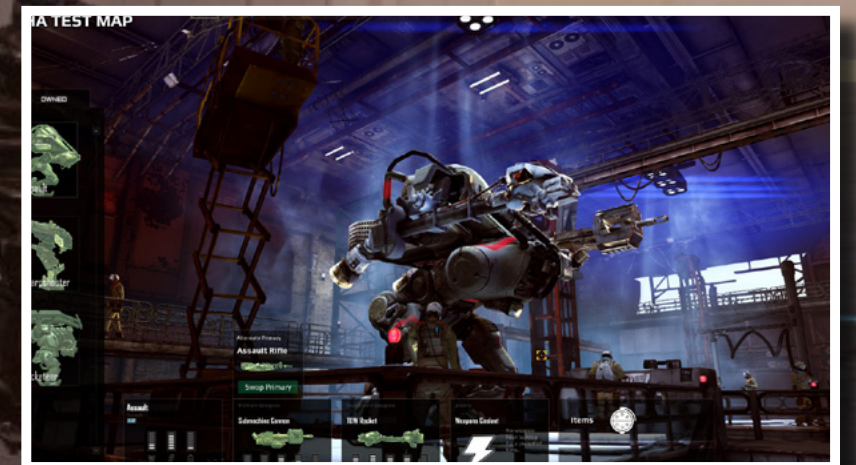
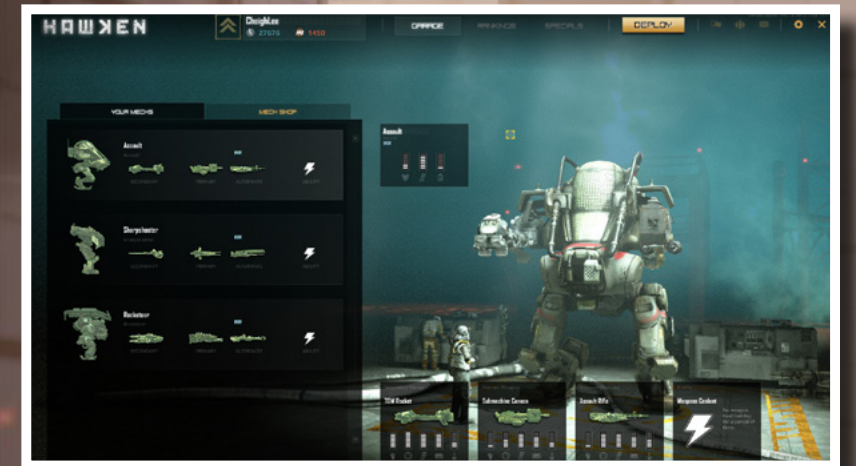


u sprezi sa fidbekom igrača i testera tj. Pa se nadam da će malo dotvikovati stvari i da će finalna verzija igre izgledati dosta upeglanije i zategnutije od trenutne. Od modova igre tu su standardni deatmatchevi, ctf i ostali, tu stvarno nema noviteta bar za sada. Mekove možete i malo bojiti i kastomizirati još malo, ali baš malo. Za sada je to odrpilike to što se tiče izgleda robota. Potrebna je doza navikavanja na pogled iz kokpita i neke sitnice ali uz malo vežbe i dosta korišćenja džetpekova tj. thrustera, imaćete fer šansu protiv drugih igrača i pri najvećem kurčlusu. Takođe pozdravljam opciju za selfhealovanje tj. popravljjanje. Mada to morate bolje tajmirati i negde se uštekati dok se popravka ne završi. Srećom, ne traju dugo ali nekako neprijatelj ima tu takođe sreću da vas uvek pronađe sa "spuštenim pantalonama". Municije nema ali vam se oružja pregrevaju pa morate da hvatate maglu kada se to desi i izbegavate kišu protivničkih projektila.

Klasična FPS priča u novom, osvežavajućem okruženju.

Detaljnijih utisaka nažalost nema, ali kao celina HAWKEN prosto radi i ne skrnavi žanr niti sećanja na MW igre. Nije prekompleksna igra, nije ni glupa niti nešto povlađuje igračima. Prosto su u Adhesive Gamesu izbacili suvišne komplikacije iz igre i ispolirali suštinu igre. To je - vi i vaš robot, protiv drugih robota, ideš, pucaš, malo taktiziraš, malo kooperacije. Klasična FPS priča u novom, osvežavajućem okruženju. Igra će navodno izaći do kraja godine, negde u decembru (12-og tačnije) kao Fre2Play naslov ali to ćemo još videti kako će ići. Nije frka i da ukasni, samo nek srede da sve radi lepo.

Sledeće godine bi takođe trebalo da se pojavi i HAWKEN tv serija koja će navodno biti dosta upletena sa igrom ali o tome i dalje nema nikakvih detalja. Pretpostavljamo da će najviše zavisiti od toga kako će igra proći kada zvanično izađe u decembru ove godine. U svakom slučaju, trenutna preporuka ako nekako dobijete pristup beti, da ne iskulirate.



REVIEWS

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.

Black Mesa **18**

HOME **22**

Borderlands 2 **24**

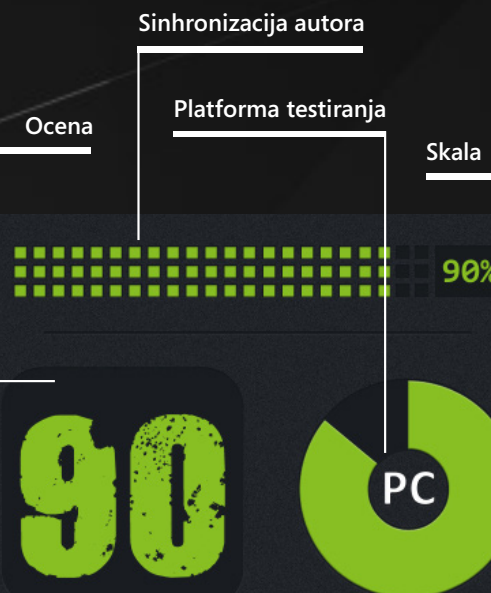
The Expendables 2 **28**

Torchlight II **31**

FTL **33**

PES 2013 vs FIFA 13 **35**

Super Penguins **38**



Autor: Aleksandar Ilić

BLACK MESA: SOURCE

Half-Life rimejk

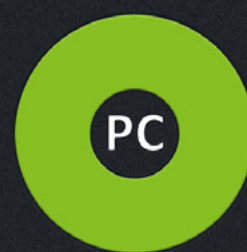
Neverovatno, ali pre nekoliko meseci kad smo čuli da Black Mesa projekat nije mrtav kao što je smatrano poslednjih godina, u nama se opet pojavio tračak nade. Onda je najavljeno da će se mod pojaviti polovinom septembra i.. pa... evo nas sada.

... igra iako je zvanično izašla, nije gotova...

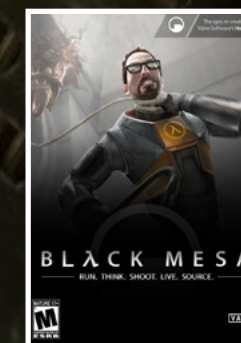
Za neupućene, Black Mesa: SOURCE je mod za Half-Life 2, a u pitanju je rimejk prvog Half-Life-a i ovaj mod je u izradi skoro osam godina tj. od izlaska HL2 2004-e. Dosta turbulencija je prodrimalo modere zaslužne za ovo koji su na pola puta kaširali sve i počeli ponovo jer su skontali da to što su napravili nije ispunjavalo visoke Valve, a i njihove standarde. I tako, osam godina kasnije, mod je tu. Da bi ga igrali, nije vam potrebna HL2 igra već samo Steam klijent i preko njega da skinete besplatni SDK 2007. I onda instalirate Black Mesa mod, mada redosled i nije toliko bitan, jer i da instalirate prvo Black Mesu, automatski će Steam skontati da vam fali SDK 2007 pa će krenuti da ga skida.

100%

XX



- ✓ Bolja grafika
- ✓ Bolji doživljaj
- ✓ Kvalitetne promene
- ✗ Bagovi
- ✗ Nedostaje kraj
- ✗ Ipak grafički malo ispod proseka današnjice



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Black Mesa Modification Team

Izdavač:
Black Mesa Modification Team

Web:
<http://release.blackmesasource.com>

Cena:
Free

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

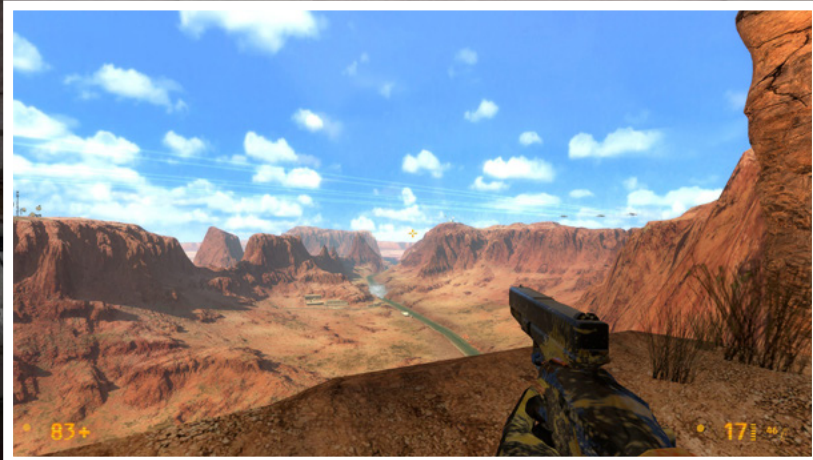
CPU: Core2Duo

RAM: 2 GB

HDD: 7 GB + SDK 2007

Grafika: Radeon HD 4850

Igra zahteva Steam klijenta, Source SDK 2007 (skida se kroz steam), oba su besplatna

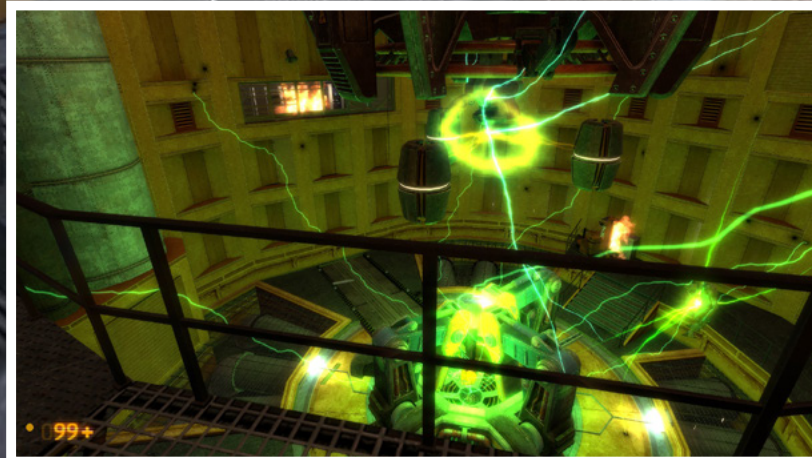


Odmah ću dodati da ovde pravim veliki presedan jer igra iako je zvanično izašla, nije gotova, ima bagova, a nažalost nema poslednji nivo još uvek. Te ću se suzdržati od oficijelnog davanja ocene za sada. Kao i pre uh, 14 godina, i sada ste u ulozi Gordona Frimena, zaposlenog u Black Mesa istraživačkom centru. Sama srž igre je tu. Činjenice su iste ali je sve prilagođeno ipak novijem dobu i neke sitnice su promenjene, srećom na bolje. Tačno prst da ubodem sad ne mogu, ali prosto ima novih delova igre, poboljšanih nivoa, oružja, zagonetki i slično. To skapirate već posle prvih sat vremena kada zapitate sebe "Hm, čekaj, jesu ovi menjali nešto sem grafike?" i time dovedete u pitanje sećanja iz originalne igre. E pa ja vam evo kažem, jesu menjali, sasvim opravdano jer jedna stvar koju sam lično imao da zamerim igri iz 1998. je da je bila možda malo suvoparna za današnje standarde. Tada je bila vrh. I moderi su to skapirali i došmekali kvalitetno te neke detalje u ovoj verziji.

Glasovna gluma je na nivou skroz, nikad ne bi pogodili da nije u pitanju visoko milionska produkcija.

Sve što vidite u igri je pravljeno od nule, od zvukova, tekstura do glasova i izgleda likova. Ceo saundtrek je nov, smišljen od strane Džoela Nilsena i to je takođe osveženje ali na trenutke je prosto muzika malo pretenciozna ali ništa strašno. Štaviše, čovek je uradio sasvim solidan i često težak posao smišljana propratne muzike (a da liči na nešto). Glasovna gluma je na nivou skroz, nikad ne bi pogodili da nije u pitanju visoko milionska produkcija.





Tu ću dodati da je igra/mod prošla i Steam-ov Greenlight tako da će u nekom trenutku biti i dostupna kao direktan download sa Steam servisa. Za sada je možete skinuti sa oficijelnog sajta igre. Kao što sam pomenuo, igra nema poslednji nivo "Xen" tj. kraj igre. On kada bude gotov će biti dostupan kao zasebni download ali tačnog datuma ili perioda oko toga trenutno nema.

Priču već znate, gurali ste Xen kristal gde ne treba, nastao je kaos, portali, zombiji, hedkrabovi i ostali monstrumi. Za razliku od original igre, ovde je priča malo koherentnija. Inače je izvedba i sam source endžin mnoooogo bolji nego u original verziji igre. Opet, duga izrada ovog moda nije baš pomogla igri sa vizuelne strane.

... na oficijelnom forumu igre ima dosta žalbi na razne greške i kreševe ali uglavnom svi imaju neko jednostavno rešenje.

Na nekim delovima igra izgleda prosto ispod standardna današnjih Valve naslova, kao što je recimo Left-4Dead 2, a opet na nekim izgleda sasvim solidno ali ništa spektakularno. I takva je klackalica generalno kroz celu igru, negde baš izgleda bezveznjikavo, negde ok, negde baš do jaja. Fino je izbalansirano, ima municije taman da bude zanimljivo, ne preterano teško, a opet da ima tenzije. AI neprijatelja i generalno NPC-jeva je sasvim korektan, a fizika je klasično dobra. U principu sve radi kako treba, igra kako treba, a pošto je cela stvar poboljšana i igranje je lepo i ugodno. Veoma dobar omaž, emulacija prve igre, zadovoljava sve nostalgичne izlive tokom igranja.

Nažalost, igra ima bagova, kontam da će se oni ispraviti u skorijoj budućnosti ali neretko se dešava da kada izlazite iz skućenog prostora ili generalno ulazite u prostor/okolinu sa malo više poligona, grafike i tekstura, igra ume da krešuje i to hevi. Srećom, rešenjeje jednostavno u većini slučajeva, samo pre ulaska u taj region igre, smanjite grafiku sve na low, pa ušetate i kad se nivo lepo učita, vratite sva podešavanja opet na kako vam paše. Ja sam srećom doživljavao samo ovaj problem na nekoliko mesta i dva random kreša. Inače na oficijelnom forumu igre ima dosta žalbi na razne greške i kreševe ali uglavnom svi imaju neko jednostavno rešenje. Pa ako vam se desi, pravo na njihov sajt, FAQ i forum, pa listajte.

... na polju modova i rimejkova, Black Mesa odnosi olako 95 od 100 poena.

Kao celo iskustvo, Black Mesa je odlična kao i što je Half-Life bio pre 14 godina, lepo su ga sazreli. Grafika je mogla da bude bolja, ali dobro, da ne budemo ipak gramzivi, a i trud koji je uložen u ovaj nemali projekat je zapanjujuć i zaslužuje sve pohvale.

Ocena igre tj. moda bi bila sigurno 90ak, da ne fali poslednji nivo. Da nema bagova, možda i više. Opet, malo bi možda bilo pogrešno da ocenjujem mod i rimejk već priznate i renomirane igre i franšize. Ali eto, na polju modova i rimejkova, Black Mesa odnosi olako 95 od 100 poena. Preporuka svima koji su voleli prvi HL, svima koji žele da počnu Half-Life, a ne igra im se sad već prematori prvi naslov iz '98-e ili daleko bilo HL: Source. Eventualno da sačekate možda da izađe i poslednji nivo, mada i ovako je sasvim solidna igra za uživanje.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Benjamin Rivers

Izdavač:
Benjamin Rivers

Web:
<http://homehorror.com>

Cena:
1.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Core2Duo

RAM: 2 GB

HDD: 100 MB

Grafika: 256MB



75



- ✓ Atmosfera
- ✓ Tenzija
- ✗ Kratka je igra
- ✗ Fali malo kompleksnosti



Autor: Aleksandar Ilić

HOME

Dom je tamo gde je sećanje

HOME je relativno nova indi igra u kojoj vodite amneziranog lika kroz nekoliko različitih lokacija u potrazi za odgovorima na pitanja ko ste, gde ste i šta se dešava. To bi bilo nekako ukratko sumirano, a i igra poseduje određenu dozu zagonetki pa se može klasifikovati kao ummm..... pazzl avantura.

Glavni fazon ove igre je priča i imerzivnost.

Iako naivnog izgleda, HOME je igra sa sasvim solidnom pikselizovanom grafikom. Iako je to malo u suprotnosti jedno sa drugim, ne izgleda jeftino ako moram baš tako da kažem. Komande su jednostavne i tu stvarno ne treba trošiti reči o nekim nebulozama kao što su responsivnost komandi i slično. Glavni fazon ove igre je priča i imerzivnost. Lika koga vodite je veoma neodređen u početku i time nekako predstavlja bukvalno vaš avatar tj. igrača. Tako da se može reći da igra upravlja vama, a ne vi igrom. Ili bar vas vuče kroz priču, kakva god ona bila.

Opet, da smanjim spoilere jer je ipak akcenat na atmosferi i priči u ovoj igri, samo ću dodati da priča deluje na početku linearno ali samo od vas zavisi kako ćete završiti istu i kojim će se tokom ona kretati. Od nekih vaših odluka će zavisiti kraj igre, tako da pazite i obratite pažnju na detalje, a ima ih tu i tamo samo nisu baš očigledni.

Izvuććete možda sat vremena maks od igre ali...

Iako pikselizovan, HOME poseduje određenu atmosferu čar u rangu Amnesia: Dark Descent, a naravno, daleko je ipak po kompleksnosti od te priče. Mada se sasvim drži dobro ovakva kakva je igra. Na žalost, nije mnogo dugačka ali je zadovoljavajuća. Izvuććete možda sat vremena maks od igre ali dobra je vest da ima kakvu-takvu replay vrednost pa možete slobodno napraviti pauzu posle tih sat vremena, malo razmisliti i početi novu partiju.

Jedna od dobrih stvari te atmosfere u igri je što ni sami niste sigurni u većini slučajeva šta se tačno dešava. Da li su natprirodne sile u pitanju, ljudski faktor, sile prirode ili nešto deseto. I to je možda najjači podstrekivač da odigrate igru do kraja i više puta u krug.

... volite da se pogubite na sat vremena u nekoj neortodoksnoj igri...

Nekih zamerki nemam sem da je ipak možda trebala da bude duža igra ali opet za trenutnu cenu od 1.99€ je sasvim solidno ostvarenje. Da ne pominjem da se danas teško može koja igra lako izdvojiti iz neviđenog šuma

koji stvaraju indi naslovi i njihova poplava na tržištu. Pa HOME je sasvim solidno prošao imajući to u vidu. A ako volite da se pogubite na sat vremena u nekoj neortodoksnoj igri, savetujem vam, i to jako, da stavite slušalice i dozvolite da vas HOME malo prestraši. Sem ako ste srčani bolesnik, onda možda bar bez sluški. HOME nije mnogo kompleksna ali je bar efektivna igra, tako da na tom nivou, većina igrača će moći sasvim lako da se snađe i pronade u suštini ove male igre.



Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Gearbox Software

Izdavač:
2K Games

Web:
www.borderlands2.com

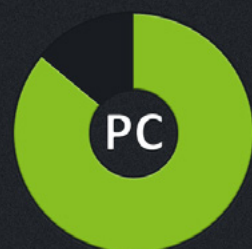
Cena:
49.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: Core i5
RAM: 4GB
HDD: 20GB
Grafika: Radeon 4850



90



- ✓ Sjajna zabava
- ✓ Sjajan humor
- ✓ Kooperativni multiplayer
- ✗ Plitka priča
- ✗ Slaba ponuda "odeće"

Autor: **Stefan Starović**

BORDERLANDS 2

Ain't no rest for the wicked

Tokom proteklih godina kao da smo svi pomalo zaboravili šta bi video igre trebalo da predstavljaju. Dobru zabavu, način da se "ubije" nekoliko sati ali i nekoliko hiljada protivnika, da se odigra fudbal 2 na 2 sa tri najbolja ortaka i tome slično. Trenutno je aktuelnije besomučno skupljati kojekakve poene i nivoe, kupovati predmete (nekad i za pravi novac), pokušavati da dostignete najveći nivo iskustva da biste bili bolji od nekog drugog živog protivnika i slično. Toliko se i novih igara pojavljuje da se ni jednoj ne možete posvetiti u potpunosti, a ni izdavači ne pomažu objavljajući sulude naslove bez ikakve ideje, osim one da se zaradi novac. U čitavom tom vrtlogu bezveznih naslova, igara koje koriste istu formulu i projekata koji nastaju za stolom direktora prodaje a ne u umu kreativnog dizajnera, da li se zapravo istinski zabavljamo igrajući aktuelne igre?

Uvod dostojan možda nekog editorijala a ne opisa pucačkog RPG-a iz Gearbox-a, ostaviće čitaocu da samostalno zaključi kako mu je, a mi ćemo samo reći – Borderlands 2 je upravo ono što nam je bilo potrebno – dovoljno jednostavna a opet dovoljno izazovna igra u kojoj zabavni elementi pršte na sve strane kao vatromet za 4. juli, ali onaj u Americi, ne kod nas, jer je kod nas dosta mirno nebo tog datuma. A tek

co-op, co-op je kao vatromet na Mesecu!

Opet sjajan intro, ovoga puta uz The Heavy – Short Change Hero

Dobri ljudi iz Gearboxa odlučili su da analiziraju sve ono što je bilo problematično u prvom delu i ovako solidnog ostvarenja i da promene u dvojci. Ono što ćete primetiti u startu jeste da više nema onog smornog uvoda i nekako bezveze nakalemljenog početka igre koji je zapravo i odbijao mnoge izuzev u slučaju kada im se Claptrap, robot-saputnik, toliko dopao da su zbog njega "gurali dalje". Ujedno, Claptrap je opet tu ali i četiri nova glavna junaka. Povezanost sa prvim delom igre pojašnjena je u uvodu, pa čak i ukoliko niste igrali keca shvatićete da je Pandora opet glavno mesto odigravanja igre, izuzev što ovoga puta planetom vlada Handsome Jack koji u ime Hyperion korporacije koju je preuzeo i kroz eksploataciju minerala "Eridium" drži sve pod svojom čeličnom pesnicom. Ipak, bilo bi lepo ukoliko ste "obrnuli" keca, jer će se poznati lovci – Lilit, Roland, Mordekai i Brik iznova pojaviti tokom radnje drugog dela igre. Kao što smo pomenuli, Borderlands 2 upoznaje nas sa četiri nova lika – Salvadorem, Majom, Ekstonom i Ziro-om.

Salvador je svojevrsna zamena Briku iz prvog dela, nosi gomilu "zdravlja" i može da vitla sa dva oružja istovremeno. Maja je sirena koja dolazi na mesto Lilit, osim što ona koristi glavne "prirodne" elemente igre (vatru, struju, kiselinu, eksplozije i svojevrsnu zguru) kako bi oštetila protivnike. Tu je i "Phaselock", telekinetička snaga koja vremenom dobija raznorazna unapređenja. Ekston je u suštini Roland i on pored korišćenja sopstvenog oružja može da postavlja turrete, koje vremenom unapređuje na najrazličitije načine. Konačno, Zer0, pogađate, predstavlja svojevrsnu verziju Mordecai-ja i suštinski je tihi ubica koji vitla katanom ali je i specijalno obučen da koristi snajper i eliminiše protivnike pištoljem.

Pazite na sve DLC-ove

Pored dobro poznatih NPC likova iz keca, Dr.Zed-a, Skutera, Patriše Tennis i drugih, oni koji su bili dovoljno dobri pa naručili igru na vreme ili pak dokupili kasnije, dobili su priliku da kontrolišu i Gaige, "mekromanserku" koja može da stvori D374-TP odnosno Deathtrap – većeg, snažnijeg i ljućeg brata malog Claptrap-a koji efikasno uništava sve pred sobom.

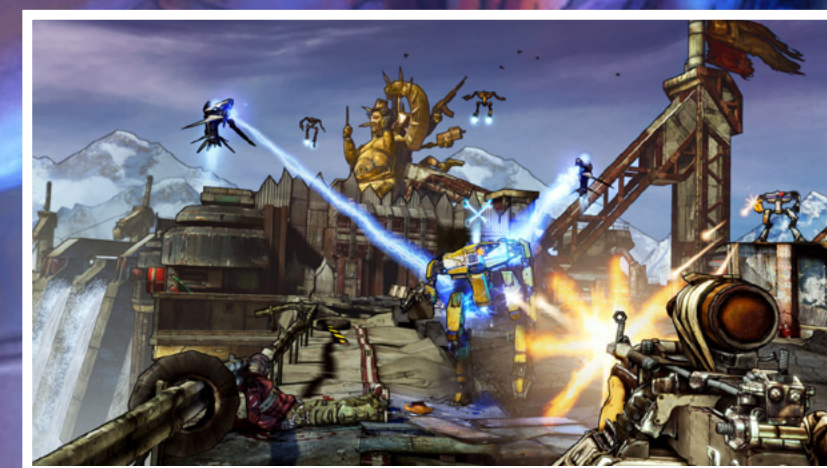
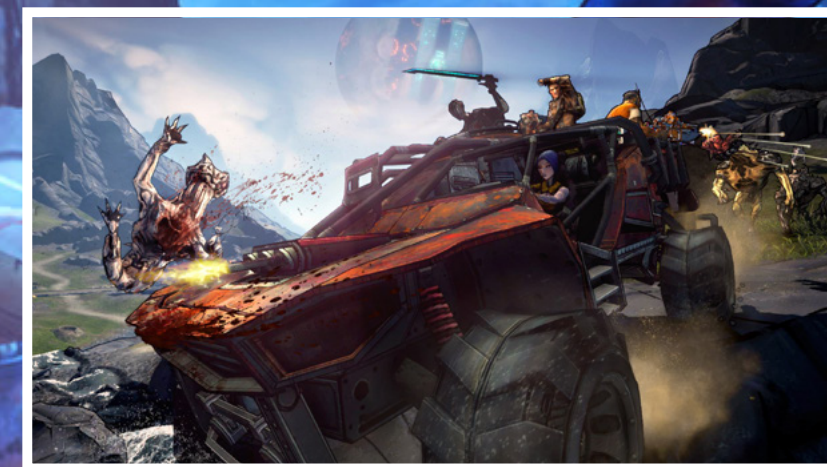
Neiskusnom oku može se učiniti da Borderlands 2 nema prevelike razlike u odnosu na keca, po pitanju grafike, jer je sistem "stripskog" prikaza sveprisutan i u nastavku. Međutim, mnogostruko modifikovani Unreal 3 engine ipak donosi pregršt noviteta i sveukupno bolji izgled ove igre, što se lako da videti ukoliko uporedite screenshotove iz keca i iz dvojke ili još bolje, neki gameplay video.

Po sistemu pozajmljenom iz keca, kojeg 2K Games zove

"role-playing shooter", igrač vremenom napreduje i dobijajući nove iskustvene poene koje može da koristi za otključavanje raznoraznih dodataka, poteza, statistika i unapređenja, podeljenih u tri različite grane. Iako je na igraču ostavljena mogućnost da bira kojim će putem krenuti kao i da paralelno "budži" svaku od grana, da bi se potencijal svake od njih iskoristio do maksimuma potrebno je sve poene ulagati u jednu. Druga bitna karakteristika Borderlandsa je sistem nagrađivanja igrača odnosno predmeta koji "ispadaju" iz protivnika ili se mogu naći usput. Glavne nagrade među njima su naravno oružja. Ako se sećate keca, glavna marketinška tačka 2K Gamesa bilo je "miliardu oružja". Rendi Pičford potvrdio je da je u pitanju cifra od 17.75 miliona oružja. Ovaj broj dobija se zahvaljujući slučajnom odabiru velikog broja karakteristika naoružanja, usled čega postoje izuzetno unikatne tvorevine. Dvojka, kažu dizajneri, poseduje znatno veći broj od ovog. Na taj način igrači najčešće nailaze na specifična oružja koje drugi saigrači nemaju, što obezbeđuje i unikatne strategije ubijanja protivnika i odabira naoružanja u skladu sa tipom neprijatelja. Primećuje se i poboljšanje AI-ja jer se protivnici sada bolje organizuju, flenkiju, pokušavaju da vas nateraju da se sakrijete pa vas "na'rane" bombama i tome slično.

Borderlands strip u izdanju IDW pojaviće se u novembru...

Singleplayer kampanja traje oko trideset sati i drži pažnju, iako je priča jednostavna i ne posebno zanimljiva, drži igrača sve do samog kraja, prvenstveno zbog sjajnog humora koji provejava praktično kroz sve bitnije karaktere koje ćete sresti tokom putešestvija. Razočaravajuć je jedino sistem vizuelnih promena





na karakterima koji ne dopušta prevelike promene i unapređenja na koja smo navikli pre svega u MMO igrama, a što bi bio zaista simpatičan dodatak, imajući u vidu da su dizajneri toliko uložili na to da vam prikazu kako izgledate (šta više, glavni meni igre podrazumeva 360 stepeni pogled na glavnog junaka). Među negativnim stranama moramo da istaknemo i čudan sistem snimanja pozicije koji podrazumeva da obavezno završite glavni ili sporedni cilj pre izlaska iz igre. Vi to ne morate da uradite, ali ćete se pojaviti na prethodno definisanom checkpointu (što NIJE pozicija na kojoj se "rađate" ukoliko vas ubiju) koji je najčešće "kilometrima" daleko od akcije i gde ćete iznova morati da ubijete sve protivnike, uključujući i potencijalne "glavonje" koji se tu nalaze.

... i donosi priču o četiri originalna lovca

Međutim, glavna stvar igre je kooperativni mod, koji, iako poseduje svoje probleme (deljenje predmeta među igračima na primer) ipak predstavlja najveći nivo zabave kojeg smo skoro iskusili u bilo kojoj igri, a verujte, igramo ih puno u modu za više igrača. Stoga, ukoliko biste dobru zabavu, igru u koju lako možete da "uskočite", naslov u kojem ne morate da čitate hiljadu i jednu poruku da biste shvatili sve fragmente priče i ostvarenje u kojem ne postoji mogućnost da vam bude dosadno, Borderlands vas čeka samo 8GB downloada daleko (naravno, legalnog!).

Vršimo servisiranje i Flashovanje **Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo **PlayStation2 i Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Autor: Branko Pogačica

The Expendables 2

Teh videogaim

Gledali ste prvi Expendables film, zaradovali se nastavku, a u međuvremenu ste skontali da Ubisoft izdaje The Expendables 2 igru. Digitalni download, za PC, Xbox 360 i PS3. Rešili ste da kupite igru! Ruke vam se znoje od uzbuđenja! E, tu počinju problemi.

... možete voditi i sva četiri ako igrate u co-op modu za četiri igrača koji je potpaljen čistim mazohizmom sa vaše strane...

Prvo malo o filmu. Neke stvari su se promenile u današnjoj kinematografiji, a tiču se akcionih filmova. Tu je Stalone rešio da poizvlači sve ortake, akcione heroje jučerašnjice i današnjice iz penzije (sans Stiven Sigal) i napravi najpredrkaniji film za koliko god može para u Rumuniji koja u ovom slučaju glumi Albaniju. Za razliku od prvog filma koji je bio slučajnost i osveženje u do tada nepostojećem podžanru akcionih filmova, nastavak nije toliko sjajan, uprkos još većoj listi legendarnih akcionih heroja. Film nije loš, ali nije ni

ništa specijalno, ako ste planirali da gledate Expendables, to ste i dobili. Dok je sa igrom sasvim druga priča ali nekako na istoj astralnoj ravni. Obično bi pomislili da je veoma jednostavno prebaciti tonu akcije, pucanja, klanja, eksplozija i klanje eksplozijama u video igru ali... pa ok, jeste lako. ALI DA LI VALJA?? Avaj, ne.

U igri vodite jednog od četiri lika – Barni, Gunar, Cezar i JinJang. Opet, možete voditi i sva četiri ako igrate u co-op modu za četiri igrača koji je potpaljen čistim mazohizmom sa vaše strane i ako želite da vas ortaci mrže. I tako ste vi i još tri lika na epskom putovanju da oslobodite nekog bogatog taoca od nekog lošeg čike koji ima na raspolaganju vojsku ravnu SSSR armiji. I vi onda otkočite vaše puške i krenete da proređujete tu vojsku. I to je to. To je cela khm.. CELA! igra.

Barnijevi pištolji su mnogo sporiji i nespretniji od Cezareve sačmare, a vama prosto treba nešto što će da ore i da ne staje.



60%

55

PC

- ✓ Solidna grafika
- ✓ Dosta eksplozija
- ✗ Nedostatak svega ostalog
- ✗ Pregenerički
- ✗ Dosadno



Platforma:
PC, PSN, XBLA

Razvojni tim:
Zootfly

Izdavač:
Ubisoft

Web:
www.theexpendables2film.com

Cena:
14.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Core2Duo

RAM: 2 GB

HDD: 4 GB

Grafika: Radeon HD 4850

Možete da smenjujete likove, oružje, možda čak i da budžite nešto ali realno to nije toliko bitno. Šta god da dohvatite, udri po neprijatelju, a krv lipti i zemlja seva od granata. Srećom, pa su nivoi malo različitiji inače bi bila baš katastrofa. Grafika igre je solidna i pomaže dosta u definisanju nekog finalnog mišljenja. Opet, ugao, kamera, perspektiva, sve to dosta i odmaže. Uglovi gledanja su ponekad naporni, nekad nemogući jer ne vidite svog lika, što je samo po sebi klasa problema u video igrama iz '99. godine. Ekran je neretko prenatrpan vama, vozilima, protivnicima, okolinom i sve to se stapa polako u jedno dok ne znate da li vi pucate u nekog ili neko u vas, a najverovatnije su oba dešavanja u pitanju.

Svaki lik ima svoje primarno oružje i u nekoj normalnijoj, izbalansiranoj igri, ta različitost bi imala nekog smisla. Ovde samo odmaže. Barnijevi pištolji su mnogo sporiji i nespretniji od Cezareve sačmare, a vama prosto treba nešto što će da ore i da ne staje. Opet, svaki lik ima i svoj signature potez koji je u stvari melee i ima tu lomjava ruku, jaja, glava i ostalih delova tela. I to nekako daje satisfakciju ali samo donekle jer u većini slučajeva nećete uspeti dobro da istajmirate sve to, pa kada uspete, nagrada u mozgu je veća.

**... mislimo da je Zootfly ovo sklepa
sasvim ok imajući u vidu kakva je
katastrofa igra mogla da bude.**

Nažalost, igra je izbalansirana loše, što gejملهjom, tako i idejno i tehnički. Vi ste u stanju da posle 5 minuta vežbe, samo idete napred i mehanički tamanite sve što vam ide u susret. Ima nekoliko fora i fazona što se tiče



promene dinamike igranja ali to iako ume da ispadne ok, ovde je prosto pregrubo i totalno iz vedra neba ubačeno. Što ćete već u nekoliko navrata kada u ovoj veoma, veoma, veoma, veoma, veoma nepreciznoj igri, se od vas zatraži da budete precizni. Iskreno, mislimo da je Zootfly ovo sklepaio sasvim ok imajući u vidu kakva je katastrofa igra mogla da bude.

Muzika je šta znam, ok valjda, nekako nije ni bitna i generalno meniji i sve te sporedne stvari su ok, prosto je igra u srži bezveze. Da su posvetili ovome dužnu pažnju i vreme, možda bi bilo bolje. Takođe, glasovna gluma je na trenutke ok, a na trenutke se pitate zašto Sly pokušava da žvaće teglu eksera i priča u isto vreme.

Naš savet – štedite pare, ali ako imate prilike, probajte ovo...

Ako baš morate, probajte, ne mogu da preporučim. Ne, u stvari mogu, da probate, pa vidite kako vam ide i da li vam ide. I iskreno, trenutna cena igre je 15€, što nije strašno kao recimo kada bi igra koštala standardnih 49.99€. Tada bi zaslužila ocenu 10 od sto, samo zbog bezobrazluka. Ovako je ok. Možda je predete, možda se smorite posle prve misije. Naš savet – štedite pare, ali ako imate prilike, probajte ovo, mada će vas najverovatnije zaboleti uvo za igru posle maksimalno sat vremena. I imajte na umu da kakve umeju da budu igre rađene po filmovima, ova je još i ok ali u istom tom čamcu kao i ostale igre tog subžanra.



Autor: Bogdan Diklić

TORCHLIGHT II

Alhemist će vam doći glave!

Runic Games, ekipa formirana iz nekoliko timova – Blizzard North, Flagshipa i nekoliko manjih ekipa, podarila je svetu svoju prvu igru pod nazivom Torchlight, još 2009. godine. Uspeh nije izostao pa su developeri mozgali i o MMO naslovu u Torchlight svetu, ali su od tog plana odustali i zapravo najavili Torchlight II. Godinu dana kasnije, Perfect World Entertainment, kineska kompanija specijalizovana za MMO naslove uletela je sa 8,4 miliona dolara i kupila većinski deo akcija u Runicu. Dve godine nakon toga, Runic je izdao temu našeg današnjeg članka – Torchlight II.

Perfect World je kupio većinski deo Runica za 8,4 miliona dolara

Torchlight II (u daljem tekstu Torchlight II) donosi manje-više sve ono što smo videli i u kecu – fantazijski akcioni RPG sa gomilom fajta, gomilom predmeta i naoružanja, kliktanja na sve strane i koječega drugog, uz jedan veliki novitet – online i lokalni kooperativni mod igre. Ujedno, ovo je glavna stvar koju su fanovi zahtevali a koja je nedostajala u kecu. Naslov je krajnje zabavan za igranje, čak i ukoliko odlučite da ga pikate samostalno. Za cenu od samo 20 dolara, koliko košta igra, dobijate iskustvo i kvalitet naslova kojeg najčešće ne možete da pronađete ni u

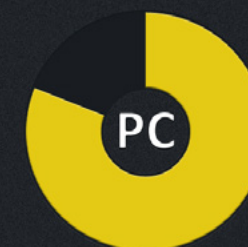
igrama koje se prodaju po tri puta višoj ceni. Kao što smo hintovali u podnaslovu, drugi deo igre kao glavnog negativca uzima Alhemista iz prvog dela, koji nekoliko godina po okončanju prvenca biva obuzet zlom magijom iz srca Ordraka, zlibera koji je glavni razlog svih loših stvari u gradu Torchlightu, koji ubrzo biva uništen. Na glavnim likovima je da osujete sve zle planove novog negativca koji koristi Ordrakovu moć kako bi uneo disbalans među glavnih šest elemenata koji "vode" planetu.

Runic formiraju Blizzard North i Flagship studios zaposleni

Klase u dvojci su Berzerker, Engineer, Embermage i Outlander i svaka od njih poseduje veoma specifične načine igre i detaljne puteve napretka sve do stotog nivoa, što je ujedno i najviši nivo do kojeg vaš lik može napredovati. Svaka od klasa ima tri specifične grane napretka, pa zamislite koliko je to samo kombinacija i varijacija za sve one zaludne koji bi igru prelazili više puta ili odlučne koji bi svog karaktera da ispitaju do maksimuma (gay stop!). Glavna poenta ovako visokog nivoa za napredovanje leži u tome što ćete do narednog nivoa stizati relativno lako, time otključavajući nove

80%

80



- ✓ Raznovrsnost
- ✓ Dosta noviteta
- ✗ Neispoliranost
- ✗ Slab utisak borbe



Platforma:
Windows, OSX

Razvojni tim:
Runic Games

Izdavač:
Steam, Runic Games

Web:
www.torchlight2game.com

Cena:
18.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Core i3

RAM: 3GB

HDD: 1.2 GB

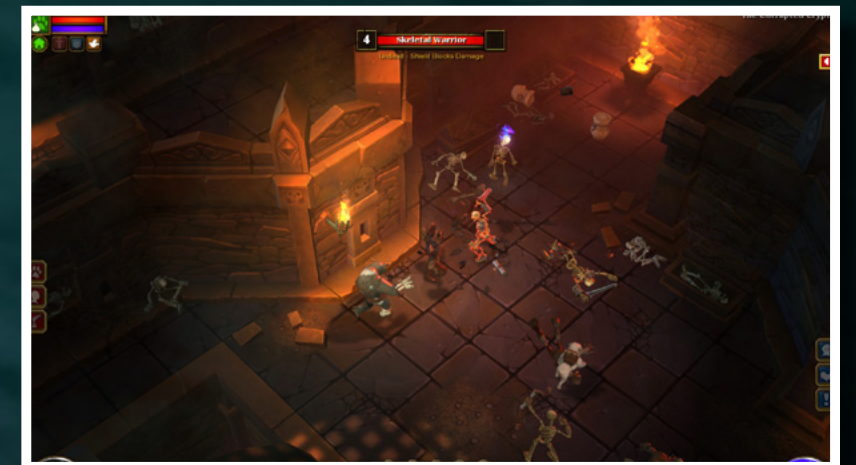
Grafika: GTX 8800 512mb

mogućnosti za svog junaka (gay stop x2!) što opet znači da vrlo lako dobijate nove opcije i nagrade, pa taj efekat "šargarepe" svakako ne izostaje i možda bolje nego u drugim igrama doprinosi i tera vas da igrate dalje, jer se prečesto u igrama sa nižim maksimalnim nivoom događa da i zaboravite na činjenicu da možete da napredujete i dobijate nove "moći" na konto toga.

Runic je odustao od pravljenja Torchlight MMO igre

Možda jedini problem na kojeg smo naišli u Torchlight-u je sistem borbe koji jednostavno ne odaje utisak dobro ispoliranog i kvalitetnog, posebno imajući u vidu konkurenciju. Možda je bolje reći da tokom borbe nemate utisak da se zaista bijete, nekako sve deluje, "razvodnjeno". Znaite ono kada prosto želite da ubijete protivnika jer je taj udarac "tako moćan"? E pa to prosto u Torchlightu izostaje. Nije preterani problem, ali može biti.

Grafika je dovoljno kvalitetna da vas drži uz igru, zvučna komponenta takođe, pa sa te strane nemamo nikakvih zamerki. Kooperativna igra svakako je dovoljno kvalitetna da vas zabavi na duže staze a glavni savet u vezi Torchlight II bi bio da igru ne propustite ukoliko volite ovaj tip akcionih RPG igara, a Diablom III možda niste baš previše zadovoljni. Ili jeste, ali vam treba nešto novo... nešto divlje.



Autor: Nenad Dimitrijević

FTL: Faster Than Light

Engage!

Trenutno je na snazi takozvani "Standardni model" u fizici (http://en.wikipedia.org/wiki/Standard_Model). Takav model ne pretpostavlja bilo šta što je brže od brzine svetlosti, međutim, nije neophodno da se krećemo brzinom većom od brzine svetlosti da bismo put prešli brže od svetlosti! Zato kažemo da se krećemo brže od brzine svetlosti iako kretanje možda nije adekvatan pojam (<http://en.wikipedia.org/wiki/Faster-than-light>). Pošto smo ustanovili da je moguće "kretanje" brže od svetlosti, kakve to ima veze sa razbijanjem tastature izazvanim frustracijama koje nam je priredio Subset Games?

Upoznaj sebe, igraj FTL!

U suštini (!) FTL je video igra koja nas je vratila (umesto poslala u budućnost) u neka starija vremena koja oplakujemo sa setom u pogledu i knedlom u grlu. I onda je, logično, razbijanje tastature i gnev uperen ka bogovima igara, neminovan i čak opravdan. Da, FTL nema opciju snimanja i beskonačnog učitavanja snimljene pozicije dok ne uspete da pređete misiju. Ako umrete/poginete morate ispočetka. "Proizvođači tastatura zadovoljno trljaju ruke" je možda kliše, ali ko bi rekao

(sigurno ne neki zagovarač teorije "zavisnici o video igrama") da se toliko besa krije u, naizgled, naivnim i krhkim igračima. Dobro, da zaključimo, ova igra može u vama izazvati neočekivanu reakciju, ali to nije neophodno loše. Upoznaj sebe, igraj FTL!

Subset Games se potrudio da obrati pažnju na sve nivoe detalja, tako da ćete uživati od strategijskog nameštanja broda, preko taktičkog napada, do dijaloga...

A šta je stvarno taj FTL. To je jedna sjajna oldkul svemirska potezna strategija sa RPG elementima. Vi ste u ulozi nevidljive kapetanske ruke koja spretnim manevrima pokušava da izbegne zle pobunjenike i stigne na vreme do svojih matičnih trupa. Na tom mestu poslednje odbrane susrećete se sa svojom sudbinom u obliku pobunjeničkog glavnog broda ("Mothership"), koji je, razume se, super nabudžena verzija svega što ste do tada imali prilike da sretnete. Kako napredujete kroz igru imate prilike da otključate razne tipove brodova koje, kada jednom prestanete da postojite ili pobedite Kraljicu, možete da izaberete u hangaru.

**Platforma:**
PC, OSX, Linux**Razvojni tim:**
Subset Games**Izdavač:**
Subset Games**Web:**
www.ftlgame.com**Cena:**
9.99€**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7

CPU: 2GHz

RAM: 1 GB

HDD: 175 MB

Grafika: DirectX 9, 128MB



93



- ✓ Zarazno
- ✓ Nula bagova
- ✓ Osećaj je svemirski
- ✗ Zarazno
- ✗ Za nijansu kratko
- ✗ Zašto nema i dalje ni jednog DLC-a?

Kako prolazite kroz sektore tako unapređujete svoj brod i vrbujeete nove članove posade. Takođe, postoje nekoliko vrsta oružja koja dosta određuju način na koji ćete se boriti protiv neprijatelja. Subset Games se potrudio da obrati pažnju na sve nivoe detalja, tako da ćete uživati od strategijskog nameštanja broda, preko taktičkog napada, do dijaloga kroz koje se provlače pop i gejming kultura.

Dok se okrenete za vama su ostali sati igre...

FTL je zarazna igra preko svake mere, sa neverovatno simpatičnom grafikom, uzbudljivom muzikom i sjajnim gejmplajem. Dok se okrenete za vama su ostali sati igre i vi se nevoljno bacate u postelju krvavih očiju. Ova igra zasluđuje sve hvalospeve koji se mogu iskazati, a svako ko kaže suprotno ne zna šta je prava video igra.



Autor: Bogdan Diklić

FIFA 13 VS. PES 2013

Večita borba

Platforma:
PC, PS3, XBox 360, PS2, Wii, N3DS,
iOS, Android

Razvojni tim:
EA Canada

Izdavač:
EA

Web:
www.ea.com/intl/football

Cena:
49.99€



Velika fudbalska rivalstva poznata su od vjkada. Zvezda protiv Partizana, Mančester protiv Liverpula, Real protiv Barcelone, ali već godinama unazad (zapravo već drugu deceniju) to je i meč između EA Sports i Konami fudbalskih franšiza – FIFA Soccer i Pro Evolution Soccer. Iako je PES bio suvereni vladar fudbala na računaru i konzolama godinama unazad, došlo je do velikih promena usled čega je FIFA zapravo postala dominantni naslov već drugu sezonu. To je ujedno i potpuno nova sfera za oba izdavača, gde jedan konstantni drugoplasirani sada zauzima tron, dok večiti vladalac mora da pronađe načina da ispliva u do sada nepoznatim vodama.

... na sreću ekipe iz Electronic Artsa, i FIFA 13 kao i prethodna izdanja uspele je da ponudi sasvim dovoljno u gameplay smislu da se održi na tronu.

Trenutno, jasno je, živimo u eri EA Sports naslova. Ipak, čini se da je PES krenuo da hvata korak sa FIFA Soccerom. Već jako dugo govori se da Pro Evolution Soccer ima bolji gejmplej i da je to ono što ga izdvaja u odnosu na FIFU, koja pak ima bolji korisnički interfejs, muziku i druge „nebitne“ stvari, poput većine licenci.

Međutim, na sreću ekipe iz Electronic Artsa, i FIFA 13 kao i prethodna izdanja uspele je da ponudi sasvim dovoljno u gameplay smislu da se održi na tronu. Novitet u igri je „First Touch Control“, što je svojevrsna mimikrija kvaliteta igrača u realnom životu i njegovog ponašanja kada „prvi put dotakne loptu“. Ova komanda prenosi se i na šutiranje i dodavanje, pa je zaista neophodno da poznajete kakav je igrač kojeg kontrolišete na terenu u stvarnom životu, kako biste znači da li je dobra ideja da sa njim krenete u dribling ili pošaljete loptu daleko u šesnaesterac protivnika.

Golman, česti problem svih fudbalskih igara, ove godine definitivno je bolji u Pro Evolution Socceru.

Pro Evolution Soccer 2013 sa druge strane doneo je „Full Control system“ odnosno način da direktno kontrolišete i ručno određujete dodavanje i šutiranje lopte, svakako najvažnije segmente za jednu fudbalsku simulaciju. Na ovaj način možete bolje da odredite jačinu i preciznost šuta kao i mesto gde će dodavanje da se završi. Iako u početku deluje komplikovano, oni koji uspešno savladaju ovaj sistem zasigurno će moći da „barataju“ loptom po terenu neverovatno uspešno,



Platforma:
PC, PS3, XBox 360, PS2, Wii, N3DS,
iOS, Android

Razvojni tim:
PES Productions

Izdavač:
Konami

Web:
www.konami-pes2013.com

Cena:
39.99€

pritom potpuno zbunjujući svoje protivnike. Golman, česti problem svih fudbalskih igara, ove godine definitivno je bolji u Pro Evolution Socceru. Ponaša se prirodnije, baš kao stvarni golmani, uspešno brani baš kao stvarni golmani ali i uspešno greši baš kao i pravi golmani. Kada je gužva u 16 metara, ume da se zbuni, izbací loptu gde ne bi trebalo, jednostavno, napravi atmosferu baš kao kada gledate uzbudljiv meč na televiziji. Toga jednostavno nema kod FIFA 13.

Kada govorimo o sveopštem izgledu igre i „poliranju“, FIFA lako odnosi pobjedu u odnosu na Pro Evolution Soccer prvenstveno zbog korisničkog interfejsa, muzike, jednostavnosti kojom se krećete kroz menije, određujete taktike i igrače. Jednostavno, ako EA Sports ume nešto da uradi, to je pakovanje proizvoda i njegovo glancanje. Kada uz to imate i odličan gameplay, jasno je da dobijate pobjednički proizvod.

Ukoliko vas impresionira kako izgledaju „nebitni“ igrači, sačekajte tek da vidite glavne svetske zvezde poput Ronalda ili Mesija...

Konami je iznova uspeo da obezbedi licencu za Ligu Šampiona, time zadavši zanimljiv udarac EA Sportsu



koji zaista ima više licenci, ali ne možemo reći da su bitnije. Ono po čemu se PES takođe ističe u odnosu na FIFU jesu odlični modeli igrača koji su za nekoliko dužina bolji nego u FIFA 13. Ukoliko vas impresionira kako izgledaju „nebitni“ igrači, sačekajte tek da vidite glavne svetske zvezde poput Ronalda ili Mesija – kopirani i izmodelirani su skoro do savršenstva.

Ono što je glavni problem kod ocenjivanja obe igre jeste što je filozofija gameplaya drugačija. Nekome će se dopasti stvari koje FIFA ima da ponudi, sa druge strane neće čudno vođenje lopte kod PES-a i možda nekada previše precizna dodavanja. Sa druge strane, neko će voleti dobre osobine Pro Evolution Soccera, ali neće isuviše agresivni sistem odbrane protivničkih igrača protiv vaših napada, koji se, u nekim trenucima, čini da „vara“.

Ipak, kada se uzmu sve dobre i loše strane oba naslova, mislim da možemo reći da je FIFA 13 i dalje nešto kvalitetniji naslov, ali da je Pro Evolution Soccer uspeo da smanji razliku i da se jako primakne poredničkom postolju pa će kao i uvek, igrači uz besane noći i sate i sate provedene u igru „morati“ da sačekaju narednu godinu i nova izdanja popularnih fudbalskih simulacija, da bi videli gde se tada nalaze „večiti rivali“.



SUPER PENGUINS

Autor: Bojan Bizetić

Za trenutke dosade

Malo je igara za prenosne džidžabidže danas kojih se latimo ozbiljno, a da su pride i besplatne. Nekako smo naleteli na Super Penguins iz Supersolid-a i na prvo oko nam je zadelovalo kao još jedna od milion igara koje su free to try, pa ako ne platiš sada, platiš kasnije itd. Kad ono nije to u pitanju ipak.

Prvo treba napomenuti da igra dolazi i za Android i za iOS ali smo igrali na Androidu i takođe treba pomenuti da je igra besplatna. Naravno, pored toga što je besplatna, pomenućemo da ipak ima ponekad reklamu na start ekranu i naravno kao i većina besplatnih igara današnjice, možete kroz SHOP trošiti r pare na poboljšanja i ostale raznovrsnosti. Priča je jednostavna, vi ste grupa pingvina koja vodi

većitu borbu sa arhineprijateljima – hobotnicama, oko toga ko će dobiti više ribe, koja je ujedno i ingame valuta i pride oslobodite kojeg zarobljenog sunarodnika.

... za razliku od recimo Agent Dash-a, gde svajpujete preko ekrana da bi igrali, Super Penguins koristi manje popularnu metodu današnjih uber kompjuterskih prenosnih naprava...

Sam gejmplej igre se sadrži od toga da vi vodite jednog od nekoliko simpatičnih pingvina, a kojih ima nekoliko ali se moraju prvo otključati ingame valutom, i jurite (ili letite) kroz razne putanje načičkane preprekama – u suštini – trka. E sad, za razliku od recimo Agent Dash-a,



Platforma:
iOS, Android

Razvojni tim:
Supersolid

Izdavač:
Supersolid

Web:
<http://supersolid.com>

Cena:
Free

gde svajpujete preko ekrana da bi igrali, Super Penguins koristi manje popularnu metodu današnjih uber kompjuterskih prenosnih naprava, a to je – senzori pokreta. Pa da bi se kretali, biće potrebno da vašu napravu po izboru naginjete na potrebnu/željenu stranu. Neko bi rekao da je to malo suludo ali se onda setimo svi Wii-ja i KINECT-a, pa što ne bi i sa telefonom ili daleko bilo – iPadom mlatarali okolo.

Dodatno, sam gejmplej je sasvim taman da ne morate da lomite ruke pola sata igrajući, već je igra dosta podložna vašim potrebama i koliko vi želite da igrate. A što se tiče potreba, nekad, u stvari ne, ne nekad, sada, današnjim igračima je potrebna tu i tamo koja skraćunica da pređu baš taj problematični deo/ nivo/ prepreku. Pa se možete latiti i novčanika i kupiti ingame valutu ili naravno ići težim putem i zaraditi je kroz gejmplej. Sa njom imate dva izbora, možete otvarati stalne ajteme kao što su novi pingvini ili pak, pred svaku trku kupovati određene power upove da pospešite igru. Oni su naravno privremeni i traju samo tu trku, pa za narednu ih morate pazariti ponovo.

... tu su dnevne nagrade na koje nemate uticaja toliko već samo ih možete preuzeti pri svakom pokretanju igre.

Što se tiče ostalih pingvina, više su u pitanju klase od kojih svaka ima svoje mane i prednosti mada se možete za kratko vreme utrenirati sa bilo kojom klasom i forsirati samo nju. Dodaćemo i da ne morate sve da otključate valutom, tu su i drugi načini kao što su lajkovanje oficijelne strane developera. A tu su dnevne nagrade na koje nemate uticaja toliko već samo ih možete preuzeti pri svakom pokretanju

igre. Njih uglavnom čini valuta igre i ako igrate igru redovno, na dnevnoj bazi, svakog dana dobijate sve više i više nagrada.

Tu dolazimo i do same valute, koja se ne zarađuje tako lako, pa gledajte šta kupujete, jer ako planirate da igrate za valutu, čeka vas duži put do neke veće sume, a koje se sve lakše i lakše troše. Savetujemo da sve pare uložite prvo u sve ajteme i pingvine koji se otključavaju za stalno, pa onda šta ostane ulažete od trke do trke u privremene power upove. Srećom pa je igra zabavna i donosi minimum nervoze jer ne zahteva od vas da lupate po ekranu već samo da mlatarate uređajem, što je uvek komično.

Kako vremena nalažu, i ovde su prisutni ačivmenti, kojih ima i moramo priznati da su veoma zabavan i kvalitetan motivator za daljim igranjem.

Grafika je ok, mogla je i bolje mada je ipak animirani tip igre u pitanju pa ne bode toliko oči, a i to znači da će raditi na većem broju naprava. Zvukovi i muzika su krajnje generični ali zabavni, pa i nećete mnogo obraćati pažnju na njih. Što se tiče samog rada igre, nikakvih problema nismo imali, ni pri igri, ni pri kupovini ajtema, tako da je tu sve ok. Pa ako tražite novu igru za WC, Super Penguins to nije, ona je za nivo dalje i one momente kada vam je muka od velikih ekrana, neudobnih stolica, tastera, džojpeda i ostalih periferija. Sednete, legnete, zavalite se i malo mozak na ispašu radi mentalnog zdravlja. Supersolid je odradio sasvim solidan posao i ponudio nam pod ove kišne dane veselu i sunčanu igru i to još besplatne sa minimumom spam intruzije. Pa ako vas zbunjuje milion igara na App storovima, prosrčujte za Super Pingvinima i vrtite ih malo, bukvalno.



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**